

EMERALD MINE 3 Professional

LADEN

Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die KICKSTART-Diskette (Version 1.2 oder 1.3) ins eingebaute Laufwerk (nur Amiga 1000). Wenn der Computer die WORKBENCH-Diskette anfordert (V1.2/V1.3), legen Sie die Spiel-Diskette ein. Das Spiel wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk genommen werden!

SPIELBESCHREIBUNG

Ziel des Spiels ist es, in einem Spielfeld eine bestimmte Anzahl von Diamanten und Smaragden innerhalb eines Zeitlimits einzusammeln. Prinzipiell können Sie diese Aufgabe alleine oder zu zweit (im Teamwork) meistern. In dem Hauptmenü können Sie mit Joystick OBEN/UNTEN + KNOFF folgende Optionen einstellen:

1. **SINGLE PLAYER/TEAMWORK** - Wahl der Spieler-Anzahl (SINGLE PLAYER = allein, TEAMWORK = zu zweit).

2. **NAME** - Auswahl des Namens. Wählen Sie entweder mit Joystick OBEN/UNTEN einen der 10 vorhandenen Namen aus oder einen neuen, den man folgendermassen eingibt: Zuerst wählen Sie CHOOSE PLAYER an, worauf ENTER NEU PLAYER erscheint. Dann wählen Sie einen der 10 Namen an (ACHTUNG! Dieser Spieler wird damit gelöscht!) und beantworten Sie die Frage ARE YOU SURE? mit Y (bzw. Z bei einer deutschen Tastatur), wenn Sie diesen Spieler wirklich löschen wollen. Nun kann der Name über die Tastatur eingegeben werden (nur Buchstaben ohne Umlaute möglich, Korrektur mit BACKSPACE.) Dieser neue Spieler erhält natürlich Handicap 0, d.h. er muß von vorne beginnen.

3. **HIGH SCORES** - Mit Joystick OBEN/UNTEN können Sie die gesamte Highscore-Liste (30 Plätze) des derzeitigen Levels anschauen. In dieser Liste sind nacheinander Platz, Name, verbliebene Zeit in Sekunden und die erreichte Punktzahl zu sehen. Ein Pfeil kennzeichnet Ihren gerade erzielten Eintrag, falls Sie in die Highscore-Liste gekommen sind.

4. **LEVEL** - Eingabe des Startlevels (0-80) mit Joystick RECHTS/LINKS. Sie können nur eine Startlevel wählen, der Ihr Handicap nicht überschreitet (siehe unten).

5. **START** - Spielstart (nur möglich, wenn bereits ein Name angewählt wurde).

SCORE - Anzeige der bisher in allen Spielen erzielten Gesamt-Punktzahl.

GAMES PLAYED - Anzahl der Spiele, die vom betreffenden Spieler (bzw. Team) bisher gespielt wurden.

GAMES WON - Anzahl der bisher gewonnen Spiele.

HANDICAP - Anzeige, welchen Level Sie noch nicht gemeistert haben. Sie können als Startlevel diese Nummer (oder eine kleinere) wählen. Falls sich das Handicap eines Spielers erhöht, d.h. er seinen höchsten erlaubten Level schafft, wird das automatisch auf Diskette abgespeichert. Wenn Sie auch SCORE, GAMES PLAYED und GAMES WON kontinuierlich korrekt haben wollen, müssen Sie vor einem Reset die Funktion SAVE PLAYERS im NAME-Menü anwählen.

Geben Sie im Menü zuerst an, ob Sie allein oder zu zweit spielen möchten, und danach Ihren Namen. Als nächstes wählen Sie Ihren Startlevel und starten das Spiel.

Während des Spiels sind einige Tasten mit Funktionen belegt:

F1 - Sicht auf Spieler 1

F2 - Sicht auf Spieler 2 (nur bei Teamwork)

F3 - Sicht auf Mitte zwischen Spieler 1 + 2 (nur bei Teamwork)

F6 - Alle Sounds an

F7, F8, F9 - Sounds teilweise an

F10 - Alle Sounds aus

ESC - Abbruch eines Spiels und Rückkehr zum Hauptmenü

Im Spiel sehen Sie unten eine Anzeigenleiste. Dabei zeigt Ihnen TIME die noch verbleibende Zeit (in Sekunden), SCORE den aktuellen Punktestand und EMERALDS die Anzahl der noch einzusammelnden Smaragde an.

Sie können Punkte auf 4 Arten erzielen: 1. Gegner mit einem Stein erschlagen, 2. Etwas nehmen (Smaragde, Diamanten, Dynamit oder Schlüssel), 3. Eine Nuss knacken und 4. Die restliche Zeit ergibt nach Erreichen des Ausganges einen Bonus.

Abgesehen von den normalen Joystick-Funktionen (gehen, Sand graben/Bomben/Nüsse schieben), kann man auch Dynamit legen. Dazu drückt man den KNOFF ungefähr eine Sekunde, ohne den Joystick in eine Richtung zu drücken. Nach dem Legen des Dynamits müssen Sie versuchen, seinen Wirkungsbereich schnell zu verlassen, was nicht ganz einfach ist. Die Dynamitstangen muß man natürlich vorher aufgenommen haben. Drückt man den

KNOPF zusammen mit einer Richtung, ist es möglich, Sand auf dem Nachbarfeld zu beseitigen oder etwas vom Nachbarfeld zu nehmen (z.B. Diamanten oder Dynamit).

Es gibt viele verschiedene Spielelemente, die wir Ihnen jetzt im einzelnen vorstellen wollen:

SAND (braun) - Kann nur vom Spieler und der Amöbe (siehe unten) durchschritten und beseitigt werden.

MAUERN (grau) - Es gibt 4 Arten von Mauern: 1. Unzerstörbare Mauern aus großen rechteckigen Blöcken, 2. Normale, zerstörbare Mauern aus runden Steinen, 3. Wacklige Mauern, von denen auch Steine herunterfallen (sie sehen aus wie 2., haben aber abgerundete Ecken an der oberen Seite) und 4. Unsichtbare Mauern (natürlich besonders tückisch).

STEINE (grau) - können alle vier Gegnerarten erschlagen, was mit Punkten belohnt wird.

SMARAGDE (grün) - müssen vom Spieler eingesammelt werden, um in den Ausgang gehen zu können.

DIAMANTEN (blau) - zählen wie 3 Smaragde. Sie können aber von herabfallenden Steinen zerquetscht werden.

BOMBEN (rot) - explodieren beim Aufschlag oder wenn ein Stein auf sie fällt.

NÜSSE (braun) - können geknackt werden, wenn man einen Stein auf sie wirft, und geben dann einen Smaragd frei.

Steine, Smaragden, Diamanten, Bomben und Nüsse verhalten sich oberflächlich gleich. Sie fallen, können geschossen bzw. genommen werden, rollen seitlich von lockerem Untergrund ab und erschlagen den Spieler, falls sie auf ihn fallen.

ROBOTER (grün) - verfolgen den Spieler dank ihrer intelligenten Steuerung, können aber mit Drehrädern abgelenkt werden.

FLIEGER (grau) - versuchen immer, an einer links von Ihnen befindlichen Wand entlangzuehen.

KÄFER (blau) - bewegen sich ebenfalls an der Wand entlang (aber an einer rechten). Falls Sie durch einen Stein, eine Mine oder eine Bombe explodieren, verwandeln sich in 8 Smaragde und einen Diamanten.

FRESSER (orange) - fressen dem Spieler Diamanten weg. Ihre Besonderheit ist die Ungewißheit, was passiert, wenn man sie mit einem Stein erschlägt. Sie können sich ebenso in Smaragde verwandeln wie z.B. in Schlüssel oder aber 9 neue Gegner!

TREIBSAND (braun) - sieht dem normalen Sand ähnlich. Steine rutschen langsam durch den Treibsand und können auch in ihm steckenbleiben, wenn der weitere Weg versperrt ist. Der Nachteil ist, daß sie dann nicht mehr zu sehen sind. Der Spieler kann im Gegensatz zur Amöbe nicht durch den Treibsand gehen.

SCHLÜSSEL - werden benötigt, um die dazugehörigen Türen zu passieren. Es gibt sie in den Farben rot, gelb, grün und blau. Graue Türen lassen den Spieler im Ungewissen, welchen Schlüssel er benötigt. Beim Teamwork benötigt jeder Spieler seinen eigenen Schlüssel! Sie können Türen nur passieren, wenn das Feld hinter der Tür frei ist.

DYNAMIT (rot) - kann vom Spieler genommen und an anderer Stelle abgelegt werden (siehe oben). Es dient verschiedenen Zwecken wie der Beseitigung hinderlicher Mauern und Gegner oder auch dem Zurückdrängen der Amöbe.

AMÖBE (grün) - breitet sich von meist nur wenigen Ausgangsfeldern aus und schließt mit der Zeit Spieler und Gegner ein. Sie ist außerdem durch ihre herabfallenden Tropfen gefährlich. Manche Amöben breiten sich aber nicht aus. Flieger und Käfer explodieren bei Kontakt mit einer Amöbe.

RASSEL (blau) - Eine Wand, die einmalig durch ein auf sie fallendes Objekt aktiviert werden kann. Sie verwandelt dann für kurze Zeit durchfallende Objekte (und zwar Steine in Smaragde, Smaragde in Diamanten und Diamanten wieder in Steine!). Dazu muß der Raum unter der Rassel frei sein.

DREHRAD (orange) - wird durch Kontakt mit dem Spieler aktiviert. Danach fühlen sich alle Roboter nicht zum Spieler, sondern zum Rad hingezogen. Dieses Mittel wirkt nur für eine bestimmte Zeit, kann aber mehrmals aktiviert werden.

SÄURETOPF (grün/orange) - Alles, was in diesen Topf fällt, wird verschlungen. Dazu zählen Amöben, Steine und ähnliches ebenso wie Gegner oder das eigene Männchen.

AUSGANG (blau) - Diese Tür blinkt, sobald der Spieler genug Smaragde gesammelt hat, und den Level verlassen kann. Beim Teamwork müssen beide Spieler einen verschiedenen Ausgang erreichen. Mit dem Joystick-KNOPF kehren Sie dann wieder ins Hauptmenü zurück, wo Sie den nächsten Level starten können.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN

EMERALD MINE 3 PROFESSIONAL (C) 1990 KINGSOFT

AUFGEPAST! Wenn Ihnen dieses Programm gefallen hat, so fragen Sie bei Ihrem Händler nach den neuesten KINGSOFT-Spielen oder fordern Sie heute noch unseren kostenlosen großen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiterer Software für Ihren Computer.

KINGSOFT GmbH, Grüner Weg 29, D-5100 Aachen, Tel. 0241/152051, Fax 0241/152054